

5. Jahrgang, Heft 1, Artikel 8 – April 2009

**Vorbemerkungen zu:  
David Sutterlütte,  
Sozialarbeit und/oder virtuelle Welten?  
Perspektiven zum sozialarbeiterischen Handlungsbedarf  
am Beispiel Second Life**

Karlheinz Benke

Bereits im Titel von David Sutterlüttes Arbeit steckt eine Ambivalenz der Sozialen Arbeit im Umgang mit der Virtuellen Welt und deutet eine mögliche Ignoranz gegenüber selbiger an, obwohl sie ein merkbarer Bestandteil im sozialarbeiterischen (postmodernen) Alltag ist. Für den Autor stellt sich folglich die Kernfrage (S.15):

„Kann die Sozialarbeit es sich wirklich erlauben, aus einem Bereich, in dem sich Identitäten verändern, wohin sich Menschen flüchten wenn sie mit ihrer realen Identität nicht zurecht kommen, in dem ein hohes Suchtpotenzial vorhanden ist, sich UserInnen unter Umständen verschulden können, etc. fernzubleiben?“

Und genau mit dieser Frage erhebt sich auch die Möglichkeit zu einem transdisziplinären Sprung in Richtung Beratung, die nur einen (theoretischen wir praktischen) Steinwurf weit entfernt zu sein scheint. Es liegt der (begründet) Verdacht nahe, das genau dort, wo die Sozialarbeit auf ihren – vordergründig jugendliche – Klientel trifft, über deren Online-Interaktionen, über die immanenten Herausforderungen im Umgang mit dem Medium 2ndlife bzw. seinen Bewohner- oder BesucherInnen auch ein entsprechendes Beratungspotential ergibt. Und zwar eines, das vom help-desk bis hin zu virtuellen Beratungsszenarien reichen könnte.

Diese Brücke von der Realität in die Virtualität zu schlagen, ist im Rahmen einer Diplomarbeit natürlich nur bedingt möglich. Dies bedeutet, dass auch kein tieferes Vordringen in die Welt des SecondLife möglich war, zumal die Arbeit insgesamt nur einen knappen empirischen Kernteil umfassen sollte.

Immer wieder finden sich in der Arbeit eigenständige Gedanken wie etwa, eine der ersten zu erreichenden Inseln, nämlich: ‚Help Island‘ als „Allegorie der Jugend“ (S.71) aufzufassen - die Abbildungen 3 bis 8 vermitteln via Screenshots einen ersten ‚bildlichen‘ Eindruck von secondlife.

Grundlegende Erkenntnisse des Autors fußen auf der teilnehmenden Beobachtung, der sich einem explorierenden ‚Selbstversuch‘ in den Weiten des 2ndlife ausdrückt. Der Autos begibt sich – unter dem originellen, geschlechtsneutralen Nickname ‚Savatar‘ – auf mehrere virtuelle Reisen, um so

Antworten auf seine sozialarbeiterische Kernfrage nach einem sozialarbeiterischen Handlungsbedarf im virtuellen Raum zu gelangen. Und der wird konstatiert, zumal jeder Ort, an dem sich sehr viele Menschen aufhalten, für solch einen sorgt – wenn auch die Sozialarbeit die virtuelle Welten als Handlungsfeld noch nicht wirklich wahrgenommen hat. Und dies trotz der Tatsache, dass sich Virtualität und Realität sich gegenseitig beeinflussen und die klassischen Aufgaben und Handlungsarten der Sozialarbeit virtuelle Welten keinesfalls ausschließen.

Einige der Erkenntnisse des Autors, die durchaus eine solche Notwendigkeit erkennen lassen, sind...

- die Virtualität als „Instrument zur Beziehungsbildung“ (S. 87) mit sich in Zielgruppennähe aufhaltenden SozialarbeiterInnen in Gestalt von Avataren für eine Aufsuchende Jugendarbeit (vgl. S. 35 bzw. 88)
- die Qualitäten von textbasierter Kommunikation (lässt qua Nickname, Akronyme, etc. mehr über die UserInnen erfahren als oft angenommen wird)
- Software-Installierungen von Beratungszentren – mit dem unbedingt nötigen Verweis auf deren Existenz (S. 34f. bzw. 87) – ganz in Analogie zur Realität
- Beratungen im virtuellen Raum, die kein Ersatz für Maßnahmen in der Realität sein können (und sollen) (S. 87)
- die Gefährdung der UserInnen über „Suchtpotenzial[e]“ der Virtualität (die der Autor selbst erfuhr, S. 85)

sowie last but not least

- die Anerkennung des Potentials der virtuellen Räume /Welten als eigenständiges Handlungsfeld der Sozialarbeit (S. 86) – etwa über vermehrte Lehrveranstaltungen etc. in der Realität – sowie
- die noch kaum wahrnehmbare (und im Bewusstsein verankerte) Wechselbeziehung von Politik und Sozialarbeit im Sinne von Steuerungselementen in der (postmodernen) Gesellschaft (S. 86).

Die resümierende Quintessenz dieser Arbeit lautet somit: „Second Life ist eine der bekanntesten virtuellen Welten [...] einmal mehr sollte die Sozialarbeit, will sie am Puls der Zeit bleiben, diesen ‚Schnellzug‘ nicht verpassen.“

Und dem bleibt nichts mehr hinzuzufügen.